



## Elemen Multimedia Dalam Menjana Penaakulan Bagi Pembelajaran Al- Quran Bahagian Kefahaman Dalam Kalangan Pelajar

Dr Sharifah Fatimah bt Wan Jamel  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: sf052000@gmail.com

Mahadi b Hj Khalid,  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: mahadi7473@yahoo.com

Salehudin b Sabar  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: salehudin\_sabar@yahoo.com

Siti Fatimah bt Ahmad  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: ctfatimaha@yahoo.com

Mohd Daud b Muhamad  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: abu\_alfateh@yahoo.com

Mas bt Hamidon  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: tesisphdutm2019@gmail.com

Rusliza bt Othman  
*Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, Malaysia*  
Email: rusliza.othman@gmail.com

### ABSTRAK

Kajian ini bertujuan meninjau persepsi guru dan pelajar berkaitan peranan elemen multimedia dalam menjana proses penaakulan secara logik dalam kalangan pelajar serta peranan elemen multimedia dalam merangsang deria dan minda dalam mencerna idea bagi pembelajaran al Quran bahagian kefahaman dalam kalangan pelajar. Kajian ini juga bertujuan meninjau peranan elemen multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar. Kajian ini adalah berbentuk kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpul data kajian adalah melalui temu bual, soal selidik dan kajian kepustakaan. Penyelidik telah menjalankan temu bual dengan empat (4) orang guru dan 10 orang pelajar tahap dua di Sekolah Kebangsaan di kawasan Kuching. Hasil kajian mendapati penggunaan integrasi multimedia dapat merangsang kemahiran menaakul dalam kalangan pelajar. Ia memberi kesan yang positif terhadap domain kognitif, efektif dan psikomotor mereka. Aktiviti menyimpan, mengguna semula serta memadankan maklumat yang diterima berlaku di mana pelajar dapat memahami, mengingat serta mengkatagori maklumat pelajaran dengan mudah dan teratur. Pelajar dapat mengkonsep serta mengeneralisasi maklumat dengan cara yang teliti dan berstruktur. Bagi domain efektif pula, didapati elemen multimedia ini mampu memberi cabaran serta mewujudkan kepuasan, keseronokkan serta perasaan ingin tahu di samping membina semangat daya saing yang positif terhadap pelajar. Bagi domain psikomotor pula, multimedia didapati mampu mewujudkan interaksi serta kolaborasi positif antara sesama pelajar, pelajar dengan guru serta pelajar dengan bahan pengajaran. Hasil daripada penyelidikan ini dapat digunapakai di sekolah-sekolah di negeri Sarawak dalam penggunaan bahan pengajaran multimedia interaktif yang dapat memberi impak yang tinggi terhadap proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

**Kata Kunci :** Domain Kognitif, Elemen Multimedia, Mencerna Idea, Kolaborasi Positif, Proses Penaakulan

### PENGENALAN

Multimedia dikatakan berperanan merangsang deria dan minda seseorang apabila ia direkabentuk mengikut teknik dan pendekatan yang sesuai. Gabungjalinkan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, animasi, warna, audio dan video dapat memberi persembahan yang menarik serta mampu disimpan dalam stor ingatan seseorang dalam jangka masa yang panjang. Strategi pembelajaran melalui multimedia mempunyai konsep bersepadu di mana ia boleh berpusatkan guru, pelajar dan bahan itu sendiri. Secara tidak langsung pelajar dapat mengikuti proses pembelajaran dalam persekitaran konstruktivisme, di mana banyak kajian mendapati bahawa kaedah sebegini dapat meningkatkan keupayaan pelajar di mana pelajar bergiat aktif apabila menggunakan bahan multimedia (Sims, 2000; Pham, 1998;



Wilson, 1996) dalam Abdul Jasheer Abdullah dan Merza Abas, 2004. Penggunaan Multimedia dikatakan dapat membentuk kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) kerana elemen grafik sebagai contoh, melalui penggunaan alat berfikir (peta minda) serta pelbagai bentuk grafik dalam merangsang minda pelajar untuk membina idea dan rekapiata dalam membentuk kosa kata dan ayat- ayat ringkas. Penggunaan elemen grafik dan animasi juga dapat meningkatkan daya keupayaan berfikir pelajar. Kajian yang dijalankan ini adalah untuk meninjau peranan integrasi multimedia dalam menjana kemahiran menaakul secara logik dalam kalangan pelajar. Selain itu kajian ini juga bertujuan mengenal pasti kesan integrasi multimedia dalam merangsang deria dan minda dalam mencerna idea dalam kalangan pelajar serta melihat peranan multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar.

## TINJAUAN LITERATUR

### Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Menurut Hanis Najwa et al. (2014) penggunaan teknologi multimedia boleh digunapakai untuk mengatasi kelemahan yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kupasan ini turut disokong oleh An-Nashmy (1980) yang mencadangkan agar guru bijak dalam memilih kaedah yang terbaik dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP), dan memilih pendekatan yang sesuai serta teknik yang menarik di bantu pula dengan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang canggih (Akmariah & Sofiah 2010). Multimedia merupakan antara teknik yang digunapakai oleh para guru di sekolah untuk menyampaikan kandungan pelajaran al-Quran dengan baik. Ia merupakan aplikasi yang penting dan menarik dalam pembelajaran kerana ia menyajikan pelbagai ciri yang bergabunglin membina satu bentuk persembahan yang menyeronokkan dan memudahkan pengguna memahami kandungan maklumat yang disampaikan. Shumen (1997) dan Vaughan (2001) mendefinisikan multimedia merupakan satu aplikasi yang terdiri daripada-elemen-elemen seperti teks, grafik, audio , video dan animasi, di mana interaktiviti menjadi komponen utama. Istilah multimedia sebenarnya adalah kesinambungan daripada konsep hiperteks. Hiperteks merupakan satu persekitaran yang memuatkan teks elektronik yang tidak linear dan mempunyai pautan di antara satu sama lain di mana pelajar boleh bernavigasi mengikut keperluan mereka (Lawless, 2003; Heinich et al., 1999). Aplikasi permainan bahasa bermultimedia adalah satu kaedah pengajaran yang terkini dan perkembangan aplikasi ini menunjukkan bahawa Malaysia merupakan sebuah negara yang berkembang seiring dengan arus perdana. Namun begitu, penulis mendapati kajian mengenai aplikasi ini masih lagi kurang (Nur Syamira et al., 2017)

### Kemahiran Menaakul

Pengenalan Kemahiran menaakul diberi penekanan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) bermula Tahun 1 pada tahun 2011 disamping kemahiran membaca, menulis dan mengira (4M). Kemahiran menaakul adalah salah satu kemahiran yang penting pada abad ke 21. Kemahiran menaakul membolehkan murid memberi sebab dan akibat serta menyatakan rasional yang logik bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Ia dapat membantu murid memahami proses pembelajaran, membezakan yang baik dan yang buruk dan memahami sebab dan akibat. Ia juga boleh menggalakkan penerokaan dan penjanaan idea baru serta bersedia menghadapi risiko selain berfikir dengan teliti dan fleksibel. Murid yang mempunyai kemahiran menaakul akan memiliki ciri-ciri seperti kritis, kreatif dan inovatif, berani dan bijak menyoal, ingin tahu, daya berfikir sendiri, fleksibel bekerjasama mengambil risiko serta berpandangan jauh (KPM; 2012).

Definisi menurut kamus Dewan Bahasa, menaakul adalah membuat pertimbangan yang logik. Secara umumnya, kemahiran menaakul adalah penggunaan pemikiran logik untuk memahami sesuatu situasi atau idea. Menaakul adalah sifat semulajadi manusia kerana kita sentiasa membuat penaakulan untuk memahami dunia sekeliling misalnya membuat ramalan cuaca, laporan lalu lintas dan membuat unjuran pertambahan penduduk Malaysia. Menurut Terry & Higgs (1993) penaakulan merupakan proses kognitif sebab musabab terjadinya sesuatu berdasarkan fakta atau pengetahuan, data dan strategi menyelesaikan masalah untuk menghasilkan kesimpulan serta membuat keputusan Mobley (2010) merumuskan kemahiran menaakul sebagai kebolehan menganalisis maklumat dan menyelesaikan masalah secara literal. Ia juga melibatkan pengetahuan asas tentang aspek dalam kehidupan harian yang perlu difahami oleh individu melalui logik akal sebab sesuatu tindakan berlaku dan impaknya kepada kehidupan. Manakala menurut Exforsys (2010) pula kemahiran menaakul melibatkan proses mendapatkan maklumat dan membuat inferens berdasarkan tanggapan individu.Keupayaan intelek menaakul membolehkan seseorang memahami idea dan konsepdengan lebih jelas untuk membuat kesimpulan yang munasabah. Menurut PPK (2001) kemahiran menaakul membantu kita sebagai pelincir dalammembuat pertimbangan secara logik dan rasional kepada semua kemahiran berfikir dan strategi berfikir. Perkaitan antara kemahiran berfikir kritis, kemahiran berfikir kreatif,

## OBJEKTIF

Kajian yang dijalankan ini adalah untuk meninjau persepsi guru dan pelajar berkaitan :

1. Pengaruh elemen multimedia dalam menjana proses penaakulan (secara logik) bagi pembelajaran al- Quran bahagian kefahaman dalam kalangan pelajar.



2. Kesan elemen multimedia dalam merangsang deria dan minda dalam mencerna idea dalam pembelajaran al Quran bahagian kefahaman dalam kalangan pelajar.
3. Peranan elemen multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar

## METODOLOGI

Kajian yang dijalankan ini adalah berbentuk kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpul berkaitan elemen multimedia dalam proses penaakulan pelajar dalam pengajaran al Quran bahagian kefahaman adalah temu bual, pemerhatian dan kajian kepustakaan. Penyelidik akan menjalankan temu bual dengan empat (4) orang guru dan sepuluh (10) orang pelajar Tahap dua Sekolah Rendah Sekolah Kebangsaan di kawasan Kuching

## DAPATAN KAJIAN

### Temu Bual Guru

1. Pengaruh elemen multimedia dalam menjana proses penaakulan (secara logik) bagi pembelajaran al- Quran bahagian kefahaman dalam kalangan pelajar.

- a. Memudahkan pencapaian objektif pembelajaran, kesan yang positif serta membantu ingatan terutama murid yang lemah

Alhamdulillah setakat saya guna multimedia, saya tengok murid, saya guna ayat **mudah** kepada **murid** yang **lemah**. Saya tengok **kesan** dia tu **bagus**. Mereka **boleh ingat makna ayat al-fatihah**. Bila video tu dah tutup, mereka **boleh ingat**. **Walaupun tersekat-tersekat**, tapi takpe cikgu akan bantu (Responden 2)

Macam saya, saya guna praktikum 2 ni saya guna elemen multimedia dalam kefahaman al- Quran. Tajuk kefahaman Surah Al-Zalzalah. Jadi saya nampak aaaa objektif saya sama ada guna kaedah tradisional dengan kaedah multimedia. Aaaaa .... **Objektif** saya lebih **nampak lebih tercapai** daripada kaedah multimedia. Saya buat perbandingan...(Responden 3)

- b. Membangkitkan perasaan ingin tahu melalui paparan yang ringkas dan tepat serta susunan fakta secara teratur

Sepanjang saya guna untuk praktikum 1 dan praktikum dua saya dapat nampak murid-murid **dapat faham isi kandungan** yang hendak disampaikan dengan syarat, bahan yang digunakan **ringkas dan tepat**. (Responden 4)

Ya, saya Nampak mereka **mudah memahami**. Sebab ianya menarik bagi mereka. Jadi mereka **nak tahu dengan lebih lanjut**. Jadi di situ **memudahkan mereka untuk memahami**. (Responden 1)

Okey saya tengok murid saya mereka **dapat fokus ayat mana yang dulu** mereka dapat belajar pada waktu itu. **Susunan fakta** mereka dapat tahu ustazah focus ayat tu dulu So saya akan ingat **ayat ni dulu kemudian saya** akan fokus kepada ayat lain. Guru **boleh tukar slide** atau video boleh di cut atau pause. **Paparan lebih teratur** (Responden 2)

- c. Memudahkan rumusan konsep dan ringkasan isi serta menyediakan paparan yang teratur

Ya...guru dapat **mempersembahkan maklumat** dengan **lebih tersusun**. (Responden 2)

Ya. Ia dapat **merumuskan konsep**. guru dapat memfokuskan pengajaran dan **murid** dapat **fokus** untuk belajar tentang apa hari ini. (Responden 4)

- d. Kandungan pelajaran berstruktur, konsep dan teknik menjadi mudah dan pemahaman konsep yang mudah

**Mudah faham** kerana isi pelajaran lengkap. **Susunan isi teratur** dan **tidak bercampur campur** (Responden 2)

Budak **mudah faham** , **isi pelajaran disampaikan** dengan **lebih jelas**.(Responden 3)

Kiranya murid dah memahami konsep yang dia belajar...konsep dan teknik menjadi mudah...(Responden 3)



## 2. Kesan elemen multimedia dalam merangsang deria dan minda bagi mencerna idea dalam pembelajaran al-Quran bahagian kefahaman dalam kalangan pelajar.

- a. Ciri yang fleksibel, sesuai untuk pelbagai jenis murid, memudahkan penerangan memantapkan kefahaman .

Ya, saya sangat bersetuju. Ia **fleksibel** sesuai untuk **pelbagai jenis murid**. Contoh dalam satu kelas tu, murid yang pelbagai. Ada yang lebih **kepada audio**, **lebih kepada visual**, lebih kepada apa yang dilihat, dia suka melihat benda yang menarik, yang bergerak. Disitu sekiranya saya menggunakan TMK ini ia **bersesuaian untuk semua jenis kepelbagaian murid dalam kelas saya...Fleksibel ini sesuai mengikut tahap murid** tu. Mengikut minat juga. (Responden 1)

Ya **menjadi mudah penerangan** yang saya nak sampaikan. Saya Cuma **letakkan point penting dan tajuk**. Kemudian **elemen-elemen yang menarik**. Saya masukkan unsur **audio, paparan, warna**. Bila murid **lihat menaik minatlah**. (Responden 1)

## 3. Peranan elemen multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar

- a. Interaksi positif sesama pelajar

Saya mendapati **pelajar aktif melibatkan diri** dalam pembelajaran yang saya sampaikan menggunakan konsep multimedia berbanding dengan cara tradisional. Contohnya **selit permainan atau kuiz kahoot secara kumpulan dalam 4-5 orang**. Kemudian mereka **berbincang**. Saya paparkan soalan kemudian mereka menjawab menggunakan hensem. (Responden 1)

Murid **Nampak lebih aktif la** dalam pembelajaran multimedia berbanding pembelajaran tradisional. Sebab tambah-tambah lagi waktu soalan, murid macam **berebut-rebut nak jawab**. Haa sebab dia tahu dia **dapat penghargaan "tepukan"** dalam slide tu. (Responden 3)

Interaksi berlaku bila itulah mereka **berbincang sesama ahli kumpulan semasa dilaksanakan quiz**. (Responden 2)

- b. Interaksi positif antara pelajar dengan guru

Daripada awal bila saya sebut sahaja. Contoh macam saya nak buat pembelajaran multimedia dekat bilik ceramah. Diorang nak mula kelas dah **seronok**. **Yeayyy** pergi bilik ceramah !! Tahu ada LCD ... haa itu waktu mula-mula. Waktu **tengah-tengah** nampak la **semua respons yang aktif** , beri **respons yang aktif**. Kalau saya bagi soalan, semua nak **jawab**. (Responden 3)

**Wujud interaksi dengan guru** (Responden 1)

**Boleh (berinteraksi dengan guru)...bila** guna multimedia, murid biasanya **ada yang akan tak faham mereka terus tanya guru**. Kalau ada quiz dekat **skrin besar**, mereka **lebih semangat nak cuba**. Bila ada salah guru akan betulkan, **murid lain boleh dengar**. (Responden 2)

- c. Interaksi positif antara pelajar dengan bahan pengajaran

Dalam multimedia saya buat begitu pada halaman utama. Apabila murid nak **kebahagian kuiz**, dia tekan dan terus masuk bahagian itu. **Apabila murid nak 'back', maka dia tekan button 'back'** (Responden 1)

Ya. Boleh. Kita akan biarkan murid untuk **meneroka sendiri**. Tapi jika ia merupakan **tajuk baru**, saya lebih suka untuk memberi **bimbingan kepada penggunaan bahan tersebut**. Namun jika tajuk tersebut telah dipelajari, maka saya akan **biarkan murid untuk memilih mengikut kehendak masing-masing**. Asalkan **di akhir sesi pengajaran dan pembelajaran nanti murid dapat menjawab soalan dari guru dengan baik**. (Responden 4)

## Temu Bual Pelajar

1. Kesan integrasi multimedia dalam menjana kemahiran menaakul secara logik dalam kalangan pelajar.



a. Mengingati fakta, susunan pelajaran kemas, memudahkan mengenal pasti fakta, ringkasan dan rumusan isi

Oh. **Mestilah saya faham ustazah.** Sebab daripada video tu walaupun dia pendek tapi kami boleh **faham secara keseluruhan** yang ingin disampaikan tentang Surah Al-Alaq. (responden 1)

Dapat **susun tajuk dengan elok (mengenal pasti fakta penting yang disampaikan)** (Responden 4)

Ya (video membantu **ringkaskan isi pelajaran**, rumusan isi) . **Saya mengetahui iktibar Surah Al-Falaq dan menginsafi diri bahawa dunia ini kan musnah suatu hari nanti dan apakah bekalan yang kita akan bawa ke menuju ke hari akhirat.** (Responden 7)

b. Audio kurang membantu dalam topik Tilawah al- Quran

Ya Allah sangat jelas. Sebab kadang-kadang kalau ustazah guna qori tu, **qari tu baca kadang-kadang laju. Kalau ustazah, lebih jelas, lebih slow**, maksud saya **satu persatu** kami boleh dengar bacaan ustazah sebab ustazah baca lambat-lambat (Responden 1)

Untuk kelas tilawah? Saya suka sebenarnya gunakan TMK, tapi untuk belajar kelas tilawah Saya rasa **saya lebih suka belajar mengguna Quran...** Sebab bila saya gunakan Al-Quran, saya rasa saya **lebih dekat dengan bahan bacaan saya. Senang nak tengok senang dan nak tunjuk macam tulah.** (Responden 1)

c. Memberi kefahaman yang jelas, memudahkan rumusan isi pelajaran

Ya, **saya sangat faham dan suka bila tengok video** tu. Saya **faham jalan cerita** dia **bila turun wahyu pertama** tu....Ya (**warna dan saiz tulisan mudah difahami**).. **tulisan tu jelas dan saya mudah faham.** (Responden 2)

Faham Ustaz (pelajaran kefahaman yang disampaikan). **Kami dah faham.** (adakah kamu memahami dengan jelas maksud ayat) Ayat pertama “**apabila bumi digegarkan dengan gegaran yang sedasyat-dasyatnya.** (Responden 3)

d. Aktiviti mencabar serta membangkitkan rasa ingin tahu

Ya. Saya dan rakan-rakan dapat mengikuti dan menghafaz surah Al-Alaq dengan cepat kerana **teknik** yang digunakan **mencabar** kami untuk menyambung surah tersebut. (Responden 6)

Faham. Kerana jika jawapan (dalam kuiz multimedia interaktif) yang **saya tekan** adalah salah. Saya akan **berusaha** untuk **memahami** cara mengenalpasti hukum qalqalah tersebut. (Responden 6)

2. Kesan integrasi multimedia dalam merangsang deria dan minda dalam mencerna idea dalam kalangan pelajar.

a. Elemen teks atau tulisan, warna, audio, video, animasi serta grafik membantu pemahaman pelajar.

Saya faham je ustazah kalau gunakan multimedia. **Faham je apa yang ustazah nak cakap, tulisan semua jelas** tak ada masalah. (Responden 1)

Ya, **saya sangat faham dan suka bila tengok video** tu. Saya **faham jalan cerita** dia **bila turun wahyu pertama** tu....Ya (**warna dan saiz tulisan mudah difahami**).. **tulisan tu jelas dan saya mudah faham.** (Responden 2)

**Jelas (tulisan dan gambar** di dalam video). Bacaan surah jelas dan mudah untuk diikuti. (Responden 7)

Seronok (belajar menggunakan video). Saya dan rakan-rakan lebih mudah menghafal dan memahami intipati maksud ayat dengan melihat gambar kartun yang digunakan untuk menjelaskan maksudnya. (Responden 7)

3. Peranan multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar



a. Memudahkan mereka berbincang dengan ahli kumpulan, menyeronokkan serta mencabar

Ya ustazah (**mudah berbincang dengan ahli kumpulan**).. sebab **kami perlu bincang dulu sebelum kami susun ayat** tu dekat **komputer**. (Responden 2)

Sesuai (**animasi dalam video dan kuiz**), dan **best** bila saya tengok video.. **Kawan saya pun suka bila gerakan perkataan time kuiz ya**. (Responden 2)

Ya. Saya dan rakan-rakan **dapat mengikuti** dan **menghafaz** surah Al-Alaq **dengan cepat** kerana **teknik yang digunakan mencabar kami** untuk menyambung surah tersebut. (Responden 6)

## PERBINCANGAN

Hasil tinjauan melalui temu bual guru menunjukkan penggunaan multimedia dapat memudahkan pencapaian objektif pembelajaran, memberi kesan yang positif selain membantu ingatan terutama murid yang lemah. Multimedia juga boleh membangkitkan perasaan ingin tahu pelajar di samping mempunyai paparan yang ringkas dan tepat serta susunan fakta yang teratur. Ia didapati mampu memudahkan rumusan konsep dan meringkaskan isi pelajaran. Kandungan pelajaran, konsep dan teknik persembahan yang berstruktur membolehkan pelajar memahami isi pelajaran dengan mudah. Dapatan ini disokong oleh pandangan Yusup dan Razmah (2006) yang menjelaskan pelajar lebih mudah memahami tulisan komputer atau visual komputer setelah pernah melihat dan menggunakan komputer yang sebenarnya. Penggunaan media merapatkan jurang antara konsep konkrit dan konsep abstrak. Ini menunjukkan penggunaan perisian multimedia juga berfungsi memantapkan lagi kefahaman pelajar. Exforsys (2010) pula menyatakan kemahiran menaakul melibatkan proses mendapatkan maklumat dan membuat inferens berdasarkan tanggapan individu. Beliau menambah keupayaan intelek menaakul membolehkan seseorang memahami idea dan konsep dengan lebih jelas untuk membuat kesimpulan yang munasabah

Hasil temu bual dengan pelajar juga mendapati penggunaan multimedia dapat membantu pelajar mengingat fakta kerana susunan pelajaran yang kemas serta membantu mereka mengenal pasti ringkasan dan rumusan isi pelajaran yang dipelajari. Selain itu pendekatan bermultimedia turut menyediakan aktiviti yang mencabar minda serta membangkitkan rasa ingin tahu pelajar. Namun antara elemen multimedia yang kurang memberi kesan terhadap kemahiran menaakul pelajar adalah elemen audio terutama dalam mempelajari topik Tilawah al-Quran. Ini kerana pelajar lebih cenderung dan memilih untuk mendengar suara dari guru itu sendiri kerana lebih dekat dengan diri mereka. Pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan kemahiran menaakul perlu dilaksanakan secara terancang, menarik dan mencabar daya imaginasi murid. Oleh itu, guru hendaklah mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu (KPM 2012).

Dalam meninjau kesan integrasi multimedia dalam merangsang deria dan minda dalam mencerna idea dalam kalangan pelajar melalui temu bual bersama guru, didapati persembahan pengajaran melalui pendekatan multimedia mempunyai ciri yang fleksibel, sesuai untuk pelbagai jenis murid, serta dapat memudahkan penerangan selain memantapkan kefahaman pelajar. Temu bual bersama pelajar juga mendapati pengaruh elemen teks atau tulisan, warna, audio, video, animasi serta grafik adalah positif terhadap pemahaman pelajar dalam pelajaran yang disampaikan. Ini bertepatan dengan pernyataan Mayer (2009), menurut beliau, dalam teori pembelajaran multimediana menyatakan Maklumat dalam bentuk gambar dan perkataan disalurkan dari punca- punca luar sebagai persembahan multimedia. Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk gambar, ia akan dilihat oleh mata yang terletak di dalam ingatan deria. Seterusnya maklumat yang berbentuk gambar tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model bergambar yang terbentuk merupakan output berupa pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja. Seterusnya ia digabung dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang seseorang.

Sementara hasil temu bual bersama guru berkaitan peranan multimedia dalam membina interaksi serta kolaborasi positif dalam kalangan pelajar mendapati Interaksi pelajar sesama pelajar, pelajar dengan guru serta interaksi pelajar dengan bahan pengajaran adalah amat menggalakkan. Bahan ini mampu membina penglibatan aktif dalam kalangan pelajar. Hasil temu bual bersama pelajar turut menemui hasil yang sama di mana penggunaan multimedia di dalam bilik darjah memudahkan mereka berbincang sesama ahli kumpulan, menyeronokkan, mencabar serta dapat mewujudkan semangat persaingan dan perasaan ingin tahu dalam kalangan mereka. Dalam buku panduan kemahiran menaakul Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia (2012) menjelaskan Aktiviti yang dilaksanakan sama ada di dalam kelas atau di luar kelas ini boleh menggunakan pelbagai kaedah dan teknik pengajaran dan pembelajaran. Antara teknik yang boleh dilaksanakan termasuklah teknik perbincangan dan soal jawab. Melalui teknik perbincangan dan soal jawab, guru dapat merangsang daya fikir murid ke arah menjadi lebih kritis, kreatif dan mampu menaakul dengan baik.

## RUMUSAN

Penggunaan elemen multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat merangsang proses penaakulan dalam kalangan pelajar. Ia memberi kesan yang positif terhadap domain kognitif, efektif dan psikomotor mereka. Aktiviti



menyimpan, mengguna semula serta memadankan maklumat yang diterima berlaku di mana pelajar dapat memahami, mengingat serta mengkatagori maklumat pelajaran dengan mudah dan teratur. Pelajar dapat mengkonsep serta mengeneralisasi maklumat dengan cara yang teliti dan berstruktur. Bagi domain efektif pula, didapati elemen multimedia ini mampu memberi cabaran serta mewujudkan kepuasan, keseronokkan serta perasaan ingin tahu di samping membina semangat daya saing yang positif terhadap pelajar. Bagi domain psikomotor pula, multimedia didapati mampu mewujudkan interaksi serta kolaborasi positif antara sesama pelajar, pelajar dengan guru serta pelajar dengan bahan pengajaran.

## RUJUKAN

- Abdul Jasheer Abdullah dan Merza Abbas (2004). Integrasi reka bentuk instruksional & teknologi dalam pengajaran & pembelajaran. Kesan pembelajaran koperatif terhadap prestasi dalam mata pelajaran Matematik berbantuan penggunaan koswer multimedia Kementerian Pendidikan Malaysia di kalangan pelajar-pelajar tingkatan dua. Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 17. 17-20 September 2004 di Paradise Sandy Beach Resort, Tanjung Bungah, Pulau Pinang.
- Akmariah Mamat & Sofiah Ismail. Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi di Malaysia. Proceeding of The 4th International Conference; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010, hlm: 321-329.
- Hanis Najwa Shaharuddin & Maimun Aqsha Lubis. 2014. Pembangunan Modul Pengajaran Dan Pembelajaran Permainan Bahasa Al-Quran Bermultimedia Di Sekolah Kebangsaan Di Malaysia. Asean Studies on Educational Technology and Religious Technology and religious Cultures (UKM-POLMED), hlm: 1-11
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2012). Kemahiran Menaakul. Kuala Lumpur. Pusat Perkembangan Kurikulum
- Lawless, A.K (2003). Children`s Hypertext Navigation Strategies. Spring, 2003 EBSCO.5
- Mayer, R.E. (2009). Multimedia Learning (Second Edition). Cambridge University Press.
- Mobley, W.C.. (2010). Role of basic science in clinical reasoning education. AACP Meeting and Seminar, 10-14 Julai(2010, September 3).
- Nur Syamira Abdul Wahab, Maimun Aqsha Lubis , Ramlee Mustapha, Aisyah Sjahrony dan Dedek Febrian (2017). ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J) Volume 1(1) January 2017, 41-53.
- Pham, B. (1998). Quality evaluation of educational multimedia system. Australian Journal of Educational Technology, 14(2), 107-121. <http://www.ascilite.org.au/ajet14/pham.html>
- Shepard, R.N. (1967). Recognition memory for words, sentences and pictures. Journal of Verbal Learning and verbal behavior, 6, 156-163.
- Shumen, J.E (1997). Multimedia in Action. USA: Wadsworth Publishing.
- Sims, R. (2000). An Interactive Conundrum: Constructs of interactivity and learning theory. Australian Journal of Eduational Technology, 16 (1), pp. 45-57. <http://www.ascilite.org.au/ajet16/sims.html>
- Terry, W. & Higgs, J. (1993). Educational programmes to develop clinical reasoning kills. Australian Journal & Physiotherapy, 39, 47-51.
- Wilson, B.G (Ed.) (1996). Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.

eISSN 2948-5045



9 7 7 2 9 4 8 5 0 4 0 1